NES-RY-FRA-1★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TECMO™

RYGAR™

INSTRUCTIONS

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*. ™

This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

TECMO™

RYGAR™

INSTRUCTIONS

○ MAP ..... Page 4

△ CARTE ..... Page 4

□ KAART ..... Pagina 4

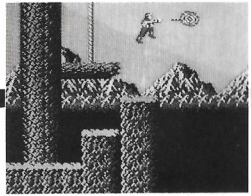
○ ENGLISH ..... Page 8

△ FRANÇAIS ..... Page 21

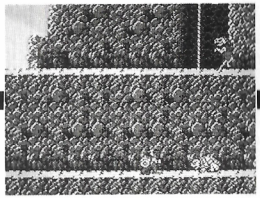
□ NEDERLANDS .... Pagina 34

1. ○ GEOGRAPHICAL FEATURES OF A HOLY PLACE, ARGOOL
△ CARACTERISTIQUES GEOGRAPHIQUES D'UN LIEU SACRE, ARGOOL
□ ZO ZIET DE HEILIGE PLAATS, ARGOOL, ERUIT.

START



○ SUERU MOUNTAIN
△ Montagne SUERU
□ Sueru·Berg

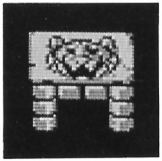


○ GRAN MOUNTAIN
△ Montagne GRANDE
□ Grote Berg

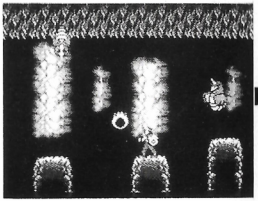
○ Argool is connected with many places through gates, with the Garloz valley as the center.

△ A partir d'Argool, vous pouvez vous rendre dans de nombreux endroits en franchissant des portes. La vallée de Garloz se trouve au centre.

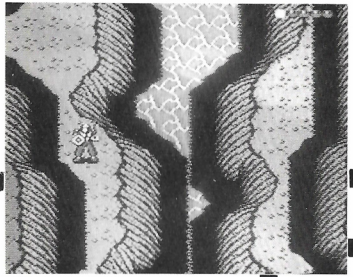
□ Argool is door de vele poorten verbonden met andere plaatsen. De Garloz vallei is het centrum.



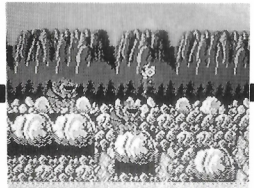
○ GATE OF GARLOZ
△ Porte de GARLOZ
□ Garloz Poort



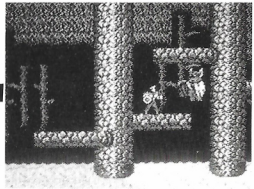
○ DEN OF SAGILA
△ La tanière de SAGILA
□ Sagila's hol



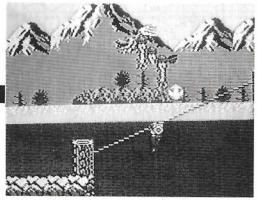
○ GALOZ
△ GARLOZ
□ Garloz



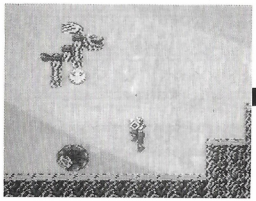
○ ROLSA
△ ROLSA
□ Rolsa



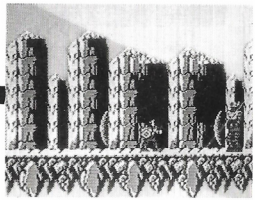
○ ERUGA
△ ERUGA
□ Eruga



○ PRIMEVAL MOUNTAIN
△ Montagne PRIMITIVE
□ Primeval Berg

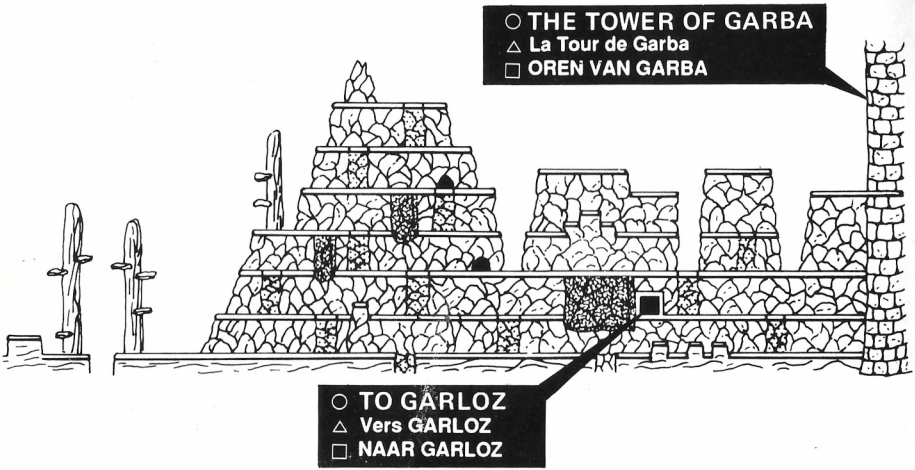


○ RAGUA SANDO
△ RAGUA SANDO
□ Ragua Sando

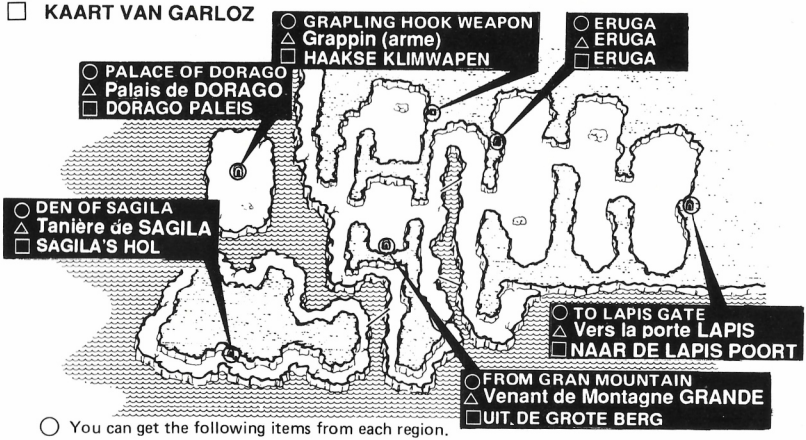


○ LAPIS
△ LAPIS
□ Lapis

2. ○ MAP OF GRAN MOUNTAIN
△ CARTE DE MONTAGNE GRANDE
□ KAART VAN DE GROTE BERG



○ MAP OF GARLOZ
△ Carte de GARLOZ
□ KAART VAN GARLOZ



○ You can get the following items from each region.

- Eruga . . . . . Wind pulley
- Den of Sagila . . . . Crossbow
- Lapis . . . . . Coat of arms
- The palace of Dorago . . . . . Indora's suit of armour
- The tower of Garba . . . . Flute of Pegasus

△ Vous pouvez acquérir les objets suivants dans chaque région :

- ERUGA ..... Poulie éolienne
- Tanière de SAGILA ..... Arbalète
- LAPIS ..... Ecusson
- Palais de DORAGO ..... Armure d'INDORA
- Tour de GARBA ..... Flûte de PEGASE

□ Je kunt in elk gebied het volgende wapen krijgen.

- Eruga ..... Katrol
- Sagila's Hol ..... Kruisboog
- Lapis ..... Schild
- Dorago Paleis ..... Indora's Harnas
- Toren van Garba ..... Pegasus Fluit

3. GAME STORY

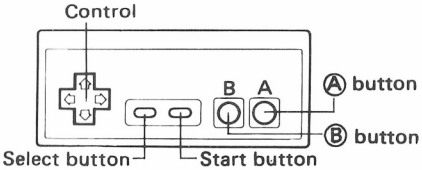
Once there was a holy place called Argool which was founded by five legendary Indora Gods. One day, suddenly the blackest tragedy happened. The prosperous holy place, Argool was attacked by the troops of the cruel king called Ligar. The sky of the holy place was completely covered with the flying castle of Ligar and his army of dangerous beasts. These animalized soldiers came down from the sky and committed the most atrocious cruelties. In a single day, they established the kingdom of EVIL. In addition, Ligar took away the "Door to Peace" symbolizing the peace that had been created by Indora.

The hope for peace disappeared with the loss of the "Door to Peace" and the people of Argool ceased to smile and could only pray for salvation. They prayed an ancient passage to counter the fulfilled prophecy of Ligar's evil reign of terror. The legend says, "When the peaceful land is covered with EVIL SPIRITS, a brave soldier will be brought to life from the dead, for the purpose of saving persecuted people. The people of Argool's painful prayers were so loud that it reverberated throughout the mountains and traveled a long distance in the land of Algosu. And at last – Rygar, the hero came back from the dead in order to restore peace to the land of Argool, battling the forces of evil everywhere. Join forces with Rygar!

4. CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

★ THIS GAME IS ONLY A (1) PLAYER GAME.

4–A CONTROLLER PARTS



4–B OPERATING INSTRUCTIONS

HOW TO OPERATE RYGAR

Move this ✚ control pad to move Rygar. The following movements are available.

Rygar runs left

Rygar runs right

Rygar crouches down

Rygar climbs up

●START BUTTON

Press START button during the game to display a sub-screen.

●PAUSE

If you wish to PAUSE, or interrupt play in the middle of a game, press the SELECT button. Press the SELECT button to continue.

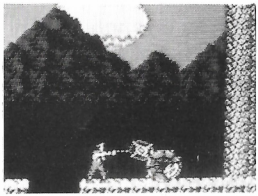
Ⓐ button . . . JUMP • To make Rygar jump press Ⓐ button.

Ⓑ button . . . ATTACK • To make Rygar attack press Ⓑ button.

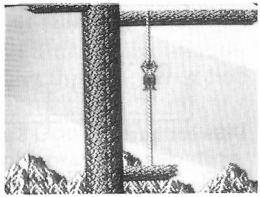
Rygar can attack in many positions: on the run; while crouching; while climbing; and even while airborne. You can also attack an enemy in the forward position.

Rygar can run left or right. Also, in "Garloz" Rygar is able to run in four directions, and can jump in eight directions.

Some enemies will faint if trampled upon.



The weapon used frequently by Rygar is called a Diskarmer.



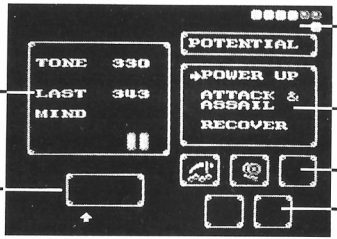
Climb

When Rygar reaches a rope and you wish to climb, simply press the control pad's upper directional arrow — to climb up, or press the control pad's lower ✚ directional arrow — to climb down.

NOTE: The mastery of the above mentioned operations will allow the player to advance to the difficult stages / rounds / levels of the game and achieve an increased level of game satisfaction!

5. SUB SCREENS

Pressing the START button during the game displays sub-screens which shows the present status of Rygar. To re-start the game, simply press the START button again to continue.



(1) Physical-strength meter

(2) Lasting power of Rygar

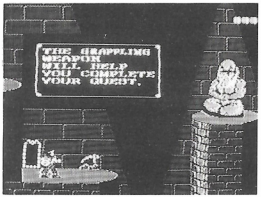
(3) Potential power of Rygar

(4) Items to be selected

(5) Items available all the time

1. Physical-strength meter: This value represents the physical strength of Rygar. If the value comes down to zero, Rygar dies. The game starts with the value of 3, but it increases every time you defeat an enemy. The maximum value is 8.
2. Lasting power of the Rygar: With the increase in the number of defeated enemies, Rygar is powered up in terms of Tone (striking power) and Lasting power (durability). These items make Rygar more powerful.
3. Potential power of Rygar: Move → through the vertical movement of the ✚ button for selecting a function and use (A) button for decision-making.
   (For further details, see page 16.)
4. Items to be selected; Move ↑ through the horizontal movement of the ✚ button and use (B) button for decision-making.
   (For further details, see page 13 and page 15.)
5. Items available all the time; All the items on hand are displayed. They can be used at any time.
   (For further details, see page 14, 15.)

6. FIRST OF ALL, GO TO MEET THE LEGENDARY



- First of all, seek wisdom from the legendary God, listen to him as he will teach you lots of things.

- **Get a grappling hook weapon from a legendary God.**

There is a legendary God who will give you a grappling hook weapon. Usually Rygar uses a rope for vertical movement. In addition, the use of a grappling hook weapon allows him to go up or come down from a tree or cliff. First set the ✚ button to UP position or DOWN position and use Ⓑ button for a grappling hook weapon to be lengthened and caught on a tree nearby a cliff. Now Rygar is free to climb up or down a tree or a cliff. But remember that the position of a hill he can climb up or down is limited.

Door of a legendary

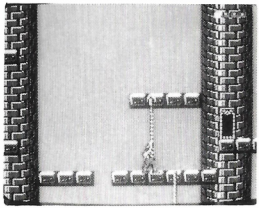
Once you get a grappling hook weapon, use it in various situations. It is also possible for the weapon to be caught by a tree or a hill outside the screen. In Lapis, go down to see a lot of places to make sure of geographical features.

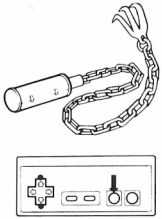
There are many legendaries isolating themselves from society for ascetic practices. These hermits will help Rygar to be refreshed.

- **Recovery of the physical strength**

  Some legendaries are of assistance in the recovery of physical strength of the wounded and physically weakened Rygar. With some legendaries, Rygar is refreshed by seeing them. With others, they give him medicine for recovery of his physical-strength. But unless Rygar has a coat of arms given only to brave warriors, he is not allowed to get the medicine. For the medicine, display a sub-screen and move 1 through the horizontal movement of the ✚ button for item selection and use Ⓑ button for decision-making.

1. Grappling hook weapon of a legendary



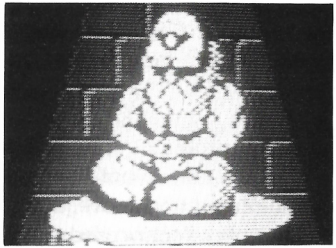


2 Medicine for physical-strength recovery

.3 Coat of arms

7. LOOK FOR INDORA'S FIGHTING GODS

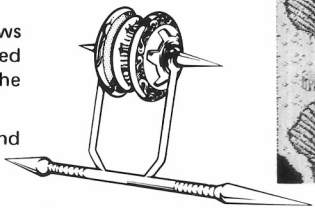
In Argool, five fighting gods called Indora are imprisoned. Make every effort to find them. You can make Rygar more powerful by receiving the five sacred treasures from them.

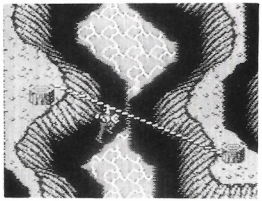


The five sacred treasures of Indora's

1 Wind pulley

Pressing the ✚ button allows Rygar to walk a rope stretched between two wooden stakes if he gets a wind pully.



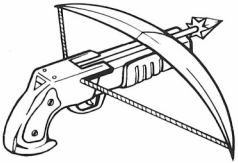


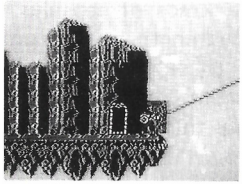
- The knack of suspending a wind pulley from a rope successfully is to approach near the rope and move vertically.

<HINT> Near the waist of "RYGAR"

2 Crossbow

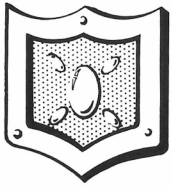
The use of a crossbow will allow a rope to be stretched by pressing the Ⓑ button when Rygar reaches the stake of a tree with no rope wrapped around it.





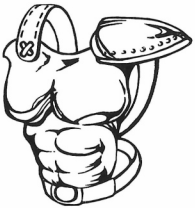
3 Coat of arms

If Rygar gets this crest, he will be qualified to receive the medicine for phsical-strength recovery.



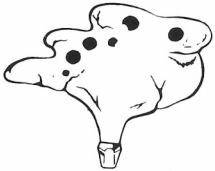
4 Indora's suit of armor

This suit strengthens the lasting power.



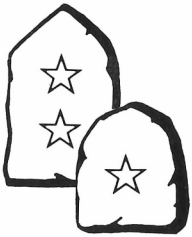
5 Flute of Pegasus

This is an ancient & strange flute. It is said that the sound will work miracles, use the B button.



8. POTENTIAL CAPACITIES OF RYGAR

In some cases, he is given a capsule for an increase in spiritual strength if he kills a monster. His spiritual strength is displayed on a sub-screen (mind-strength meter). There are two kinds of capsules. The capsule on the right hand will increase his spiritual strength by one unit and the capsule on the left hand by three units. Up to seven units can be added to his spiritual strength. First, display a sub-screen. Then, move → through the vertical movement of the ✚ button and use the Ⓐ button for decision-making. This operation consumes a certain amount of spiritual strength and causes his potential capacities to be available.



1 Power-up (Mind strength #3 used):

Allows the grappling hook weapon to be stretched.
(To be used only once)

2 Attack & assail (Mind strength #5 used):

Pressing the Ⓑ button does damage to all the displayed enemies. (Can be used ten times)

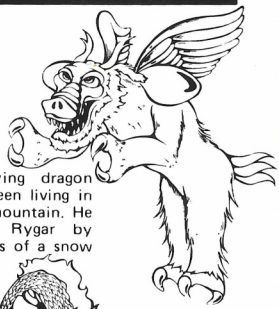
3 Recover of physical strength (Mind strength #7 used):

His physical strength will be recovered when the physical-strength meter indicates the maximum value allowed.

9. ANIMALIZED MEN WRIGGLING EERILY

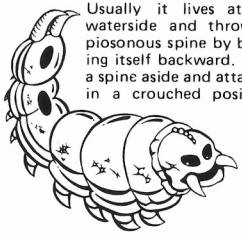
▶ Molgolin
It builds a nest in a den or on a high place. Once it finds Rygar, it will chase him tenaciously.

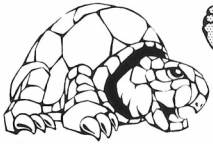
▼ Rolpher
It lives in the ground. Sensing someone approaching, it comes out and attacks him by rotating itself.



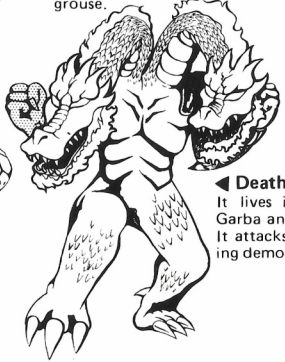
▶ Epolcon
It is a flying dragon which has been living in a primeval mountain. He will attack Rygar by dropping eggs of a snow grouse.

▼ Kinatarnos
Usually it lives at the waterside and throws a piosonous spine by bending itself backward. Turn a spine aside and attack it in a crouched position.

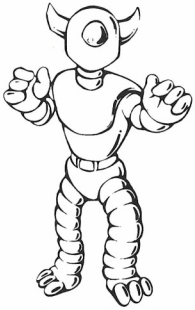




▲ Pragokelis
It is a primitive monster having been brought to life from the dead by Ligar. Attack it in a couched position.



◀ Deathpigor
It lives in the tower of Garba and has two heads. It attacks Rygar by blowing demonic fire.



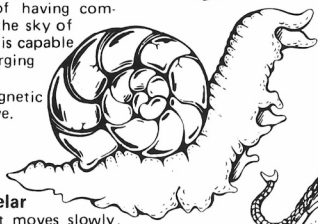
▲ **Super-robot, Bargan**
It was designed for the purpose of having command of the sky of Lapis and is capable of discharging deadly electromagnetic super wave.

▼ **Demorobruzer**
It has a heavily-equipped tank and advances along a wall. Sometimes it zooms down.

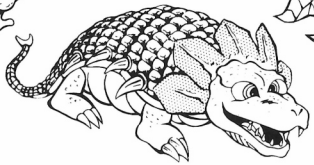
◀ **Olbis**
It lives in the water. Sensing someone approaching, it comes out, flies high up in the air and zooms down to attack.

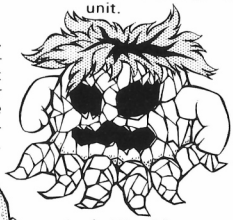
▲ **Physical-strength target**
In some cases, the soldier is given what we call "physical-strength target". It increases the physical strength by one unit.

▼ **Hyoking**
It lives in the ground. Sensing someone approaching, it comes out and attacks him. After that, it goes back into the ground. Its body is covered with hard skin.



▶ **Kuzeelar**
Though it moves slowly, it attacks Rygar by discharging acid mucus, yuk, yuk. Jump to turn it aside.





▲ **Kinohle**
It is a manifestation of sand and propagates itself around Garloz. It discharges spores, walking like a crab.

10. EPILOGUE

In argool, there are many unexplored regions.

Unexplored region #1: The Tower of Garba
It is said that there is a mysterious tower in the back region in the Gran mountain.

Unexplored region #2: The drago room in the palace of Drago
It is said that in a mysterious island in Garloz, there is a palace where a drago is roaring. The room is called "Drago Room"

Unexplored region #3: The tower of Lile
It is the highest tower in Argool. It is so high that it looks as if it reaches the sky.

Now you have just read this book through. But the real battle is yet to come. You must bring the brave Rygar to life from the dead in order to make Argool a peaceful land again. We hope you will succeed!

11. RESURRECTION

If Rygar is defeated by an enemy or his energy gets too low he will die. But don't be discouraged, by pressing the start button you can bring Rygar back to life again, and restart the game from the last point where you left off.

Press START button which allows the game to continue.

It's up to you! The enemies are strong, the terrain treacherous, and the challenges difficult. The sun is setting and Rygar is depending on your help to restore the peace again! Good Luck!!

3. LE SCENARIO DU JEU

Il y avait une fois un lieu sacré appelé Argool fondé par cinq dieux légendaires d'Indora. Un jour se produisit la tragédie la plus horrible ; Argool, lieu sacré et prospère, fut attaqué par les troupes d'un roi cruel du nom de Ligar. Le ciel fut complètement obscurci par le château volant de Ligar et son armée de bêtes dangereuses. Ces soldats de forme animale, tombèrent du ciel et commirent les cruautés les plus atroces. En un seul jour, ils établirent le royaume du MAL. En outre, Ligar s'empara de la «Porte de la Paix», symbole de la paix qui avait été instaurée par Indora.

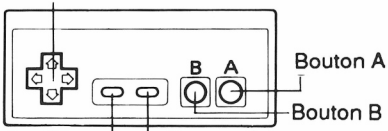
L'espoir de paix s'évanouit avec la disparition de la Porte et les habitants d'Argool cessèrent de sourire et ne purent plus que prier pour leur salut. Ils citaient un ancien passage pour lutter contre la prophétie devenue réalité, et annoncer la fin du règne de terreur du cruel Ligar. La légende dit : «Lorsque le pays paisible aura été envahi par les ESPRITS DU MAL, un guerrier courageux se lèvera parmi les morts pour porter secours au peuple persécuté». Les douloureuses prières du peuple d'Argool se firent si pressantes qu'elles furent portées par l'écho des montagnes, très loin dans le pays d'Algosu. Rygar le héros finit par les entendre et quitta le pays des morts pour rétablir la paix dans le pays d'Argool, guerroyant contre les forces du mal sur son passage. Venez prêter main forte à Rygar !

4. DESCRIPTION DE LA MANETTE ET MODE D'EMPLOI

*** CE JEU N'ACCEPTE QU'UN SEUL JOUEUR.**

4-A DESCRIPTION DE LA MANETTE

Manette multidirectionnelle



• BOUTON START

Appuyez sur le bouton START en cours de jeu pour afficher une fenêtre.

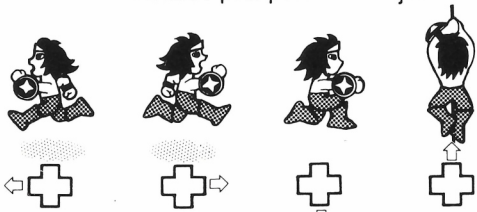
• FONCTION PAUSE

Si vous voulez une pause, ou vous arrêter au milieu d'un jeu, appuyez sur le bouton SELECT. Appuyez à nouveau sur SELECT pour poursuivre le jeu

4-B MODE D'EMPLOI

COMMENT DEPLACER RYGAR

Utilisez la manette ✚ pour déplacer Rygar. Le déplacement peut se faire dans quatre directions :



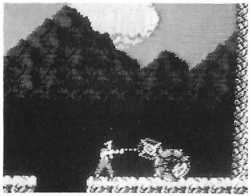
Rygar court à gauche — Rygar court à droite — Rygar s'accroupit — Rygar escalade

Bouton A..... SAUT • pour que Rygar saute, appuyez sur le bouton A.
Bouton B.....ATTAQUE • pour que Rygar attaque, appuyez sur le bouton B.

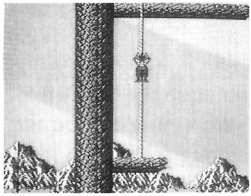
Rygar peut attaquer dans diverses positions : en courant, en s'accroupissant, en grimpant, et même lorsqu'il vole Vous pouvez aussi attaquer un ennemi en train d'avancer.

Rygar peut courir à droite ou à gauche. En outre, dans Garloz, Rygar peut courir dans quatre directions et peut sauter dans huits directions.

Certains ennemis s'évanouiront si on les piétine.



Rygar utilise fréquemment une arme du nom de Diskarmer



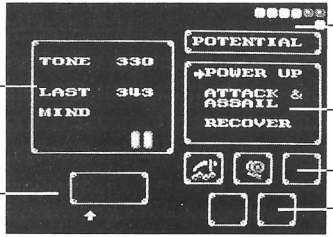
Escalader.

Si Rygar attrape une corde et que vous désirez le faire grimper, appuyez sur la flèche Haut de la manette ✚ Si vous désirez le faire descendre, appuyez sur la flèche Bas.

Remarque : une fois que vous maîtriserez bien ces déplacements, vous pourrez passer aux étapes/manches/niveaux difficiles du jeu et retirer davantage de satisfaction.

5. FENETRES

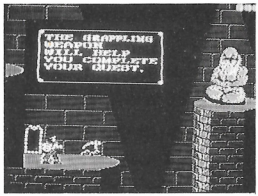
Lorsque vous appuyez sur le bouton START en cours de jeu, des fenêtres indiquant la situation présente de Rygar viennent s'afficher. Pour redémarrer le jeu, il vous suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton START.



1. Indicateur de force physique
2. Puissance de vie de Rygar
3. Puissance potentielle de Rygar
4. Eléments à sélectionner
5. Objets disponibles en permanence.

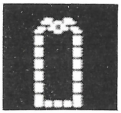
1. Indicateur de force physique : cette valeur représente la force physique de Rygar. Si elle tombe à zéro, Rygar meurt. Le jeu commence avec une valeur de 3, qui augmente chaque fois qu'un ennemi est vaincu. La valeur maximale est 8 .
2. Puissance de vie de Rygar : en fonction du nombre des ennemis vaincus, la puissance de Rygar augmente en termes de tonalité (puissance de frappe) et de Puissance de vie (longévité). Ces objets contribuent à la force de Rygar.
3. Puissance potentielle de Rygar : déplacez → au moyen des flèches verticales de la manette ✚ pour choisir une fonction, puis utilisez le bouton A pour prendre la décision (pour plus de détails, reportez-vous à la page 29).
4. Objets à sélectionner : déplacez ↑ au moyen des flèches horizontales de la manette ✚, puis utilisez le bouton B pour prendre la décision (pour plus de détails, reportez-vous aux pages 26 et 28).
5. Objets disponibles en permanence : tous les objets disponibles sont affichés ; ils peuvent être utilisés à n'importe quel moment (pour plus de détails, reportez-vous aux pages 27 et 28).

6. FAITES CONNAISSANCE AVEC LES PERSONNAGES LEGENDAIRES



- Tout d'abord, allez à la recherche de la sagesse auprès du dieu légendaire ; écoutez-le : ses renseignements vous seront profitables.

- **Faites-vous remettre un grappin par un dieu légendaire.** Un dieu légendaire vous remettra un grappin. En général, Rygar utilise une corde pour ses déplacements verticaux. En outre, l'utilisation d'un grappin lui permet de grimper dans un arbre ou sur une falaise, ou d'en descendre. Commencez par positionner la manette ✚ sur HAUT ou sur BAS et utilisez le bouton B pour lancer et fixer le grappin sur un arbre à proximité de la falaise. Rygar peut alors escalader l'arbre ou la falaise ou en descendre. Mais n'oublez pas qu'il existe une limite à l'escalade ou à la descente d'une colline.



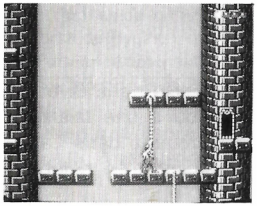
La porte d'un ermitage.

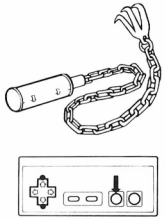
Le grappin dont vous disposez peut être utilisé dans diverses situations. Il peut s'accrocher à un arbre ou à une falaise à l'extérieur de l'écran. Lorsque vous vous trouvez dans Lapis, descendez pour étudier les différents endroits et en noter les caractéristiques géographiques.

Il existe de nombreux ermites qui se retirent de la société pour mener une vie d'ascète. Ces ermites aideront Rygar à se refaire des forces

- **Rétablissement de la force physique.**
  Des ermites aident Rygar à retrouver sa force physique après avoir été blessé ou affaibli physiquement. La seule vue de certains ermites suffit à le rétablir ; d'autres lui donnent une potion lui permettant de retrouver sa force physique. Mais Rygar ne pourra obtenir cette potion que s'il possède un écusson donné aux seuls guerriers vaillants. Pour la potion, affichez une fenêtre et déplacez au moyen des flèches horizontales de la manette ✚ pour faire votre choix, puis utilisez le bouton B pour prendre la décision.

1. Grappin remis par un dieu légendaire



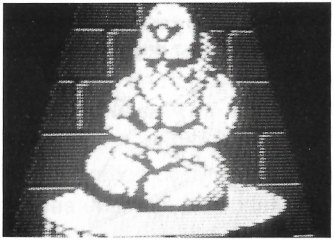


2. Potion pour retrouver la force physique

3. Ecusson.

7. TROUVEZ LES DIEUX GUERRIERS D'INDORA

Cinq dieux guerriers appelés Indora sont emprisonnés dans le pays d'Argool. N'épargez aucun effort pour les trouver. Vous rendrez Rygar plus puissant en vous faisant donner les cinq trésors sacrés par les dieux.



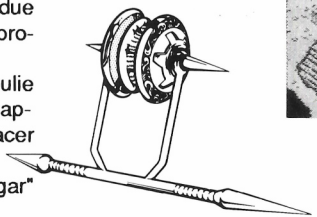
Les cinq trésors sacrés d'Indora

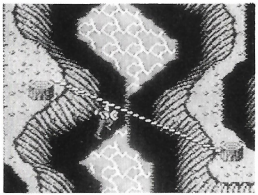
1. Poulie éolienne

En appuyant sur la manette ✚ Rygar peut marcher sur une corde tendue entre deux piquets de bois s'il se procure une poulie éolienne.

- L'astuce pour suspendre une poulie éolienne à une corde consiste à s'approcher de la corde et à se déplacer verticalement.

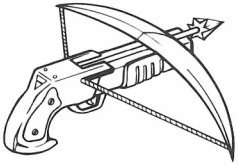
<ASTUCE> près de la taille de "Rygar"

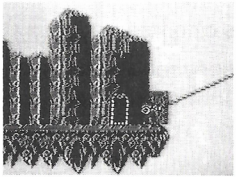




2. Arbalète

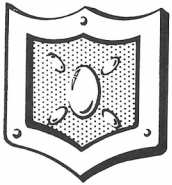
Une arbalète permet de tendre une corde en appuyant sur le bouton B quand Rygar atteint la cime d'un arbre qui est dépourvu de corde.





3. Ecusson

Si Rygar obtient cet écusson, il aura le droit de recevoir des potions qui lui redonneront sa force physique.

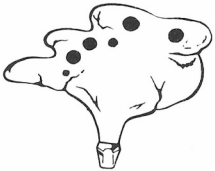


4. L'armure d'Indora

Cet habit renforce la puissance de vie.

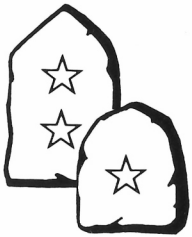
5. La flûte de Pégase

Il s'agit d'un instrument ancien et étrange. On dit que le son de cette flûte fait des miracles. Utilisez le bouton B.



8. LES ENERGIES POTENTIELLES DE RYGAR

Dans certains cas, Rygar reçoit une capsule qui augmente son énergie spirituelle lorsqu'il tue un monstre. Son énergie spirituelle est affichée dans une fenêtre (indicateur d'énergie cérébrale). Il existe deux sortes de capsule. La capsule de droite augmente son énergie spirituelle d'une unité, et celle de gauche de trois unités. On peut ajouter un maximum de sept unités à son énergie spirituelle. Premièrement, affichez une fenêtre. Puis, déplacez → au moyen des flèches verticales de la manette ✚ et utilisez le bouton A pour prendre la décision. Cette opération consomme une certaine quantité d'énergie spirituelle et rend disponible ses énergies potentielles.



1. **Augmentation de puissance (utilisation de la force cérébrale n°3) :**
   Allonge la portée du grappin (ne peut servir qu'une fois).

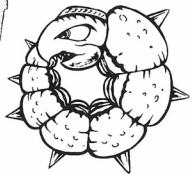
2. **Attaque et assaut (utilisation de la force cérébrale n°5) :**
   Appuyez sur le bouton B pour endommager tous les ennemis en vue (ne peut servir que dix fois)

3. **Rétablissement de la force physique (utilisation de la force cérébrale n°7) :**
   La force physique de Rygar est rétablie quand l'indicateur de force physique est à la valeur maximale.

9. UNE INQUIETANTE MENAGERIE

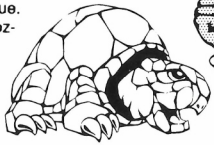
▶ Molgolin
Construit son nid dans une tanière ou un lieu élevé. Après avoir trouver Rygar, il le chasse avec tenacité

▼ Rolpher
Vit sous le sol. Lorsqu'il détecte l'arrivée de quelqu'un, il se découvre et part à l'attaque en tournant sur lui-même.

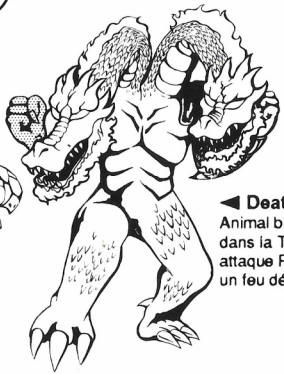


▶ Epolcon
Dragon volant qui vivait dans une montagne primitive. Il attaque Rygar en le bombardant avec des oeufs de lagopède.

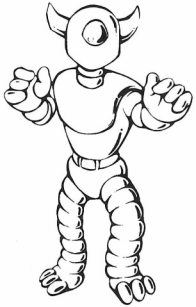
▼ Kinatarnos
Vit généralement au bord de l'eau et jette un aiguillon empoisonné en retournant sa queue. Ecartez l'aiguillon et attaquez-le en position accroupie.



▲ Pragokelis
Monstre primitif ramené à la vie par Ligar. Attaquez-le en position couchée.



◀ Deathpigor
Animal bicéphale vivant dans la Tour de Garba. Il attaque Rygar en crachant un feu démoniaque.



▼ **Demorobruzer**
Dispose d'un char lourd et se propulse le long des murs. Il lui arrive de partir en piqué.

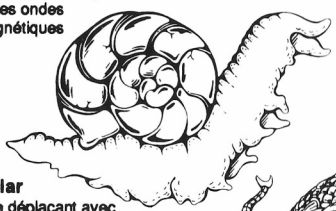
◄ **Olbis**
Animal aquatique. Lorqu'il sent que quelqu'un s'approche, il sort de l'eau, s'élève dans les airs et attaque en piqué.

▲ **Cible de force physique**
Dans certains cas, un soldat reçoit une «cible de force physique» qui augmente son énergie d'une unité.

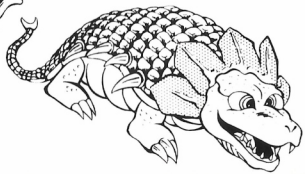
▲ **Bargan, le super-robot**
Conçu initialement pour le contrôle du ciel de Lapis, il est capable d'émettre des ondes électro-magnétiques mortelles.

▼ **Hyoking**
Vit sous le sol. Lorsqu'il détecte l'arrivée de quelqu'un il se découvre et part à l'attaque. Puis, il s'enterre à nouveau. Son corps est recouvert d'une carapace dure

▲ **Kinohie**
Animal des sables vivant aux environs de Garloz. Il crache des spores et marche en crabe.



► **Kuzeelar**
Bien que se déplaçant avec lenteur, il attaque Rygar en crachant une bave acide, beurk, beurk. Sautez pour le renverser.



10. EPILOGUE

IL existe de nombreuses régions inexplorées dans Argool.

Région inexplorée n° 1 : la Tour de Garba
On parle d'une tour mystérieuse dans l'arrière pays de la Montagne Grande.

Région inexplorée n° 2 : la salle du dragon dans le palais Drago
On parle d'une île mystérieuse dans Garloz. Il s'y trouverait un palais habité par un dragon rugissant. La salle se nomme «salle du dragon».

Région inexplorée n° 3 : la Tour de Lile
C'est la plus haute tour d'Argool. Elle est si haute que l'on croit qu'elle atteint le ciel.

Vous avez terminé la lecture de ce document. Mais le véritable combat reste à mener. Vous devez ramener l'héroïque Rygar à la vie pour rétablir la paix dans le pays d'Argool. Nous vous souhaitons de réussir !

11. RESURRECTION

Si Rygar est vaincu par un ennemi ou que ses forces ont trop déclinés, il mourra. Ne perdez pas espoir ; en appuyant sur le bouton START vous pouvez ressusciter Rygar et recommencer la partie au point où vous l'avez laissée.

Appuyez sur le bouton START pour continuer de jouer.

A vous de jouer ! Les adversaires sont redoutables, le terrain est semé d'embûches et les défis sont considérables. Le soleil baisse à l'horizon, Rygar a besoin de vous pour rétablir la paix ! Bonne chance !

☐ Nederlands

3. HET VERHAAL

Er was eens een heilige plaats, Argool genaamd, dat gesticht was door de vijf legendarische Indora Goden. Op een dag gebeurde er iets verschrikkelijks. De vredige, heilige plaats, Argool, werd overvallen door de kwade koning Ligar en zijn troepen. De hele lucht werd bedekt door zijn kasteel en zijn leger van gevaarlijke beesten. In een dag maakten ze Argool tot het Koninkrijk van het Kwaad. Ligar nam zelfs het vredessymbool van Indora, de Deur naar de Vrede, weg.

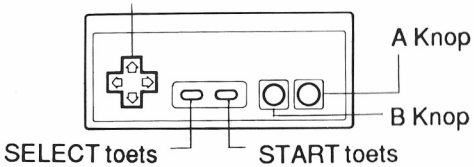
Samen met de Deur naar de Vrede verdween ook de hoop van het volk en konden zij alleen nog maar bidden voor betere tijden. Zij hoopten dat een oude legende uit zou komen. De legende luidde als volgt: Als het Vredige Land is bezet door KWADE GEESTEN, staat er een jongen op uit de dood om het volk te bevrijden. Het volk bad zo hard dat het door alle bergen heen ging en helemaal in het verre land Algosu terecht kwam. Uiteindelijk kwam Rygar, de held van het verhaal, weer tot leven en begon hij een kruistocht tegen het kwaad. Help Rygar op zijn tocht!

4. BEDIENING VAN DE CONTROLLER

* Dit spel is een (1) spelers spel.

4-A DE CONTROLLER

Vierpuntsdruktoets :



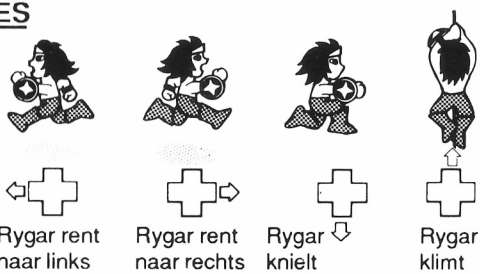
- **START toets**
  Druk hierop om tijdens het spel het Sub-scherm te zien.

- **PAUZE**
  Druk op de SELECT toets om tijdens het spel te pauzeren.

4-B BEDIENINGSINSTRUCTIES

HOE BESTUUR JE RYGAR

Met de ✚ vierpuntsdruktoets kun je het volgende doen

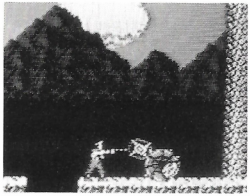


A knop .....SPRINGEN • Druk op A om Rygar te laten springen.
B knop .....AANVALLEN • Druk op B om Rygar aan te laten vallen.

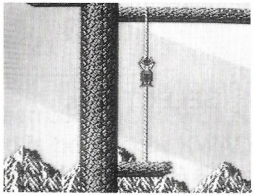
Rygar kan in verschillende posities aanvallen: rennend, knielend, klimmend en zelfs in de lucht.

Rygar kan naar links en rechts rennen. In «Garloz» kan Rygar in vier richtingen rennen en in acht richtingen springen.

Sommige vijanden vallen flauw als je op ze springt.



Het meest gebruikte wapen is de Slinger



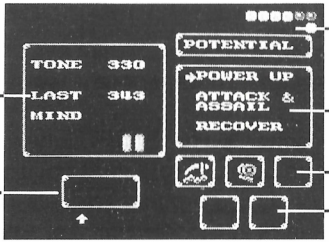
Klimmen

Je kunt Rygar laten klimmen door hem voor het touw te zetten en dan OMHOOG of OMLAAG op de ✚ vierpuntsdruktoets te drukken.

N.B. : Als je goed oefent in het besture van Rygar kun je heel ver komen in het spel en zo de hoogste score behalen.

5. SUB-SCHERM

Als je tijdens het spel op START drukt, zie je het subscherm. Hierop staat alles van Rygar. Druk weer op START om verder te gaan.



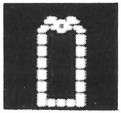
1. Levensmeter
2. Overgebleven Kracht
3. Keuze van Kracht
5. Te kiezen voorwerpen
5. Beschikbare voorwerpen

1. Levensmeter: Hier zie je de levenskracht van Rygar. Als deze nul wordt, sterft Rygar. Het spel begint met 3 punten. Je kunt maximaal 8 punten krijgen.
2. Overgebleven Kracht : Als Rygar meer vijanden verslaat, krijgt hij ook meer kracht. Hij krijgt Tone- (Slagkracht) of Lasting- (Uithoudingsvermogen) kracht.
3. Keuze van Kracht : Zet → met de ✚ vierpuntsdruktoets het pijltje bij de juiste keuze en druk daarna op de A knop. (Meer details op pagina 42.)
4. Te kiezen voorwerpen : Zet ↑ het ✚ pijltj bij het juiste voorwerp en druk op B om te bevestigen.(Meer details op pagina 39 en 41.)
5. Beschikbare voorwerpen: De voorwerpen in dit hokje kun je altijd gebruiken. (Meer details op pagina 40 en 41.)

6. ONTMOET ALS EERSTE DE LEGENDARISCHE

- Ga eerst naar de wijze God en luister naar wat hij te zeggen heeft.

- **Pak het Haakse Klimwapen van de legendarische God .**
  Je krijgt van de legendarische God het Haaks Klimwapen. Rygar gebruikt hem om te klimmen.Je kunt in een boom of rots naar boven of beneden klimmen. Druk OMHOOG of OMLAAG op de ✚ vierpuntsdruktoets en druk dan op B om de haak te gooien. Als de haak vast zit kun je klimmen. Let wel goed op! Je kunt niet overal bij.



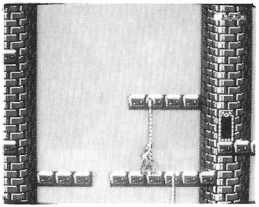
Deur van een Legendarische

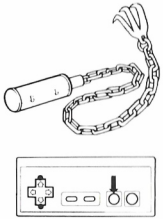
Als je het Haaks Klimwapen hebt kun je het overal gebruiken. Je kunt ook de bomen of rotsen die niet op het scherm staan, beklimmen. Verken vooral Lapis goed.

Je kunt onderweg veel Legendarischen vinden. Ze helpen Rygar goed op weg.

- **Herstel je levenskracht**
  Sommige Legendarischen kunnen Rygar's levenskracht weer herstellen. De ene hoeft alleen maar naar Rygar te kijken, terwijl anderen hem een herstel-medicijn zullen geven. Rygar kan deze medicijnen alleen maar ontvangen als hij een schild heeft. Als je een medicijn krijgt kun je op het subscherm met de ✚ vierpuntsdruktoets het onderdeel kiezen wat versterkt moet worden. Druk daarna op B.

1. Haakse Klimwapen van een Legendarische



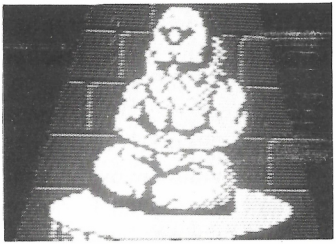


2. Herstel-medicijn

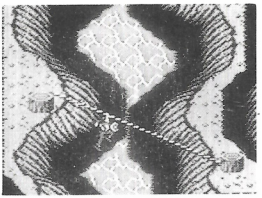
3. Schild

7. ZOEK DE GEVECHTSGODEN VAN INDORA

In Argool zijn vijf Indora Gevechtsgoden gevangen genomen. Zoek ze allemaal. Als je er een vindt, krijg je een heilig wapen.

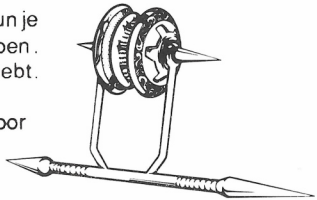


De vijf Heilige Wapens van Indora



1. **Katrol**

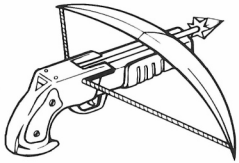
   Met de ✚ vierpuntsdruktoets kun je Rygar over het touw laten lopen. Als je ten minste het Katrol hebt.

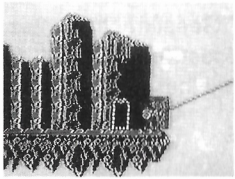


- Je kunt op het touw komen door ervoor te gaan staan en dan OMHOOG of OMLAAG te drukken.
  <HINT> Bij de heup van RYGAR

2. Kruisboog

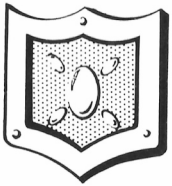
Met de kruisboog kun je een touw spannen naar een boom. Alleen als er nog geen touw omheen zit. Schiet met B





3. Schild

Als Rygar deze heeft kan hij ook het medicijn krijgen om te herstellen.

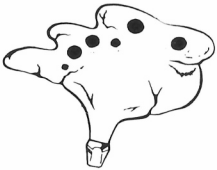


4. Indora's Harnas

Zijn uithoudingsvermogen (Lasting) wordt groter.

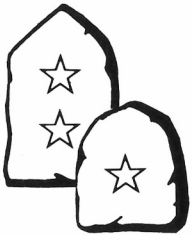
5. Pegasus Fluit

Een oude en rare fluit. Ze zeggen dat hij vreemde gaven heeft. Probeer met B.



8. DIT KAN RYGAR ALLEMAAL

Soms krijgt hij een speciale capsule waardoor hij meer Geest-kracht krijgt en monsters kan verslaan. Je ziet deze Geestkracht op het subscherm (Mind-strength). Er zijn twee capsules. De rechter capsule geeft 1 krachtpunt en de linker geeft 3 krachtpunten. Je kunt maximaal 7 Geestkracht punten krijgen. Ga naar het subscherm, kies met de ✚ vierpuntsdruktoets en druk op A om het te bevestigen. Het kost wel wat Geestkracht, maar dan kun je het volgende doen:



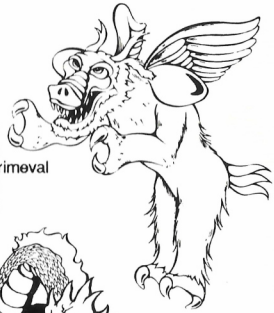
1. **Power-up (Kost 3 Geestkrachtpunten)**
   Nu kun je het Haakse Klimwapen extra ver gooien.
   (1 x te gebruiken per keer.)

2. **Attack & assail (Kost 5 Geestkrachtpunten)**
   Als je nu op B drukt worden alle vijanden op het scherm verwond.(10 x te gebruiken per keer.)

3. **Compleet herstel (Recover) (Kost 7 punten)**
   Je levensmeter wordt volledig gevuld tot het oude niveau.

9. DE GEVAARLIJKE VIJANDEN

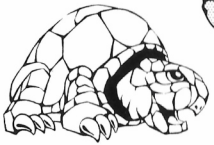
▼ Rolpher
Leeft onder de grond. Als je in de buurt komt, verschijnt hij en gaathard ronddraaien.



► Molgolin
Heeft een nest in een hol of een boom. Als Rygar verschijnt, jaagt hij hem achterna.

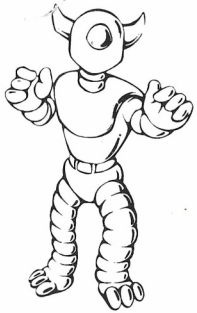
► Epolcon
Een vliegende draak uit de Primeval Berg. Hij gooit sneeuweieren naarRygar.

▼ Kinatarnos
Leeft bij het water en valt aan met een gevaarlijke angel. Kniel en steek hem neer.



▲ Pragokelis
Een primitief en eng monster. Kniel en steek hem neer.

◄ Deathpigor
Leeft in de toren van Garba en heeft twee hoofden. Spuwt vuur naarRygar.

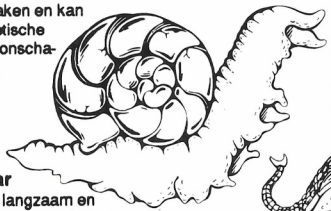


▲ **Super Robot Bargan**
Is gemaakt om de lucht van Lapis te bewaken en kan electromagnetische schokgolven onschadelijk maken.

▼ **Demorobruzer**
Een zwaar uitgeruste tank en beweegt langs de muren. Soms komt hijnaar beneden

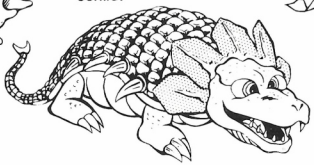
◄ **Olbis**
Leeft in het water. Als iemand in de buurt komt, vliegt hij op en valt aan uit de lucht.

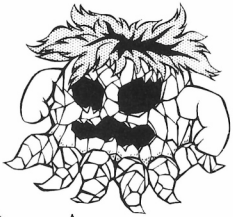
▲ **Levensmeter-kan**
Als je een kan vindt, krijg je nieuwe energie voor je levensmeter. Je krijgt 1 extra punt.



►**Kuzeelar**
Beweegt erg langzaam en valt Rygar aan met giftig zuur. Spring opzij !

▼ **Hyoking**
Leeft in de grond. Als je in de buurt komt valt hij aan. Pas op! Hij heeft een hard schild.





▲ **Kinohle**
Een monster van zand dat in Garloz leeft. Valt je aan en loopt als een krab.

10. EPILOOG

In Argool zijn er veel onbekende gebieden.

Onbekend gebied 1: De Toren van Garba
Ergens achterin de Grote Berg is een mysterieuze toren.

Onbekend gebied 2: De Drago Kamer in het Drago Paleis
Ergens op een eiland in Garloz, is een paleis met een Drago. De kamer heet de Drago-Kamer.

Onbekend gebied 3: De Toren van Lile
De hoogste toren in Argool. Bijna zo hoog dat het eind niet meer te zien is.

Je hebt nu alleen het boekje gelezen, maar de strijd moet nog beginnen. Sta met Rygar op uit de dood en help hem om Argool weer een vredig land te maken. Succes!

11. OPNIEUW BEGINNEN

Als Rygar verslagen wordt door een vijand of geen energie meer heeft is het afgelopen. Maar niet getreurd! Druk op START en je gaat verder waar je gebleven was!

Druk op START om met het spel verder te gaan.

Jij beslist! De vijanden zijn sterk, het terrein gevaarlijk en de uitdaging moeilijk. Het is tijd en Rygar rekent op jouw hulp. Veel geluk!

Thank you for choosing the fun-filled

"RYGER" game pak

by TECMO,LTD.

Never miss the powerful/exciting titles;

(coming soon!)

"STAR FORCE" "SOLOMON'S KEY" "NINJA GAIDEN"

Get the hottest hits from TECMO!

10212

TECMO™

©TECMO, LTD. 1990

LICENSED BY NINTENDO
FOR PLAY ON THE

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan
Imprime au Japon